

22. CLASS i objectes

Objectiu

Entra a la web de la SPAC (<https://spac.cat/>) i després de revisar les fitxes de gossos i gats, crea una classe pare que reculli els atributs mínims, de la que després derivaran els objectes, es a dir, cadascuna de les fitxes. Exemples de fitxes:



Ficha de CANICA

♥ en adopción

Nombre	CANICA	Clase	Gato
Desde	10-4-2022	Sexo	Macho
Edad	5 meses y 11 días		
fecha de nacimiento	4/2022		
Raza	Europeo		
Tamaño	Mediano		
Localidad	Torredembarra (Tarragona)		
Situación	Refugio	ID	5713



Ficha de JOSEFA

♥ en adopción

Nombre	JOSEFA	Clase	Perro
Desde	30-3-2022		
Sexo	Hembra		
Edad	1 año y 11 meses		
fecha de nacimiento	10/2020		
Raza	Rottweiler		
Tamaño	Mediano		
microchip	941000025816147		
Localidad	Torredembarra (Tarragona)		
Situación	Refugio	ID	5761

Veure fitxes aquí:

<https://spac.cat/la-25-perros>

<https://spac.cat/la-26-gatos>

Per altra banda, escriu tres mètodes: `.parlar()`, `.jugar()` i `.edat()`

Fes que per `.parlar()` i `.jugar()` retornin un valor diferent per gossos o gats, pel visor.

Amb `.edat()`, ensenya l'edat de l'animal en relació a l'any en el que aquesta és consultada. Per aquesta part necessites fer ús de l'objecte `DATE` i el mètode `.getFullYear()`

Fer ús de `getElementById` per ensenyar les dades dels objectes pel visor.

Documents a lliurar

- Fitxer HTML.

Material i recursos

Presentacions

- MF1-IFCD02_Intro-HTML5.pdf
- MF1-IFCD12_Intro-JavaScript.pdf

Criteris d'avaluació i realització

C1: Crear component programari mitjançant eines i llenguatges de guió utilitzant tècniques de desenvolupament estructurat.

CA1.1 En un supòsit pràctic, en el qual es demana crear i mantenir component programari a l'entorn del client mitjançant eines de desenvolupament i llenguatges de guió disposant de documentació de disseny detallat.

CA1.2 Relacionar la funcionalitat del component programari a desenvolupar amb les tècniques de desenvolupament estructurat estàndard per a complir la funcionalitat del component programari.

CA1.3 Formular estructures de dades i flux de control mitjançant llenguatges de guió segons la funcionalitat del

Exercicis HTML MF0951_2

component programari a desenvolupar.

CA1.4 Crear procediments i funcions adequats a la funcionalitat del component programari a desenvolupar utilitzant llenguatges de guió.